

# KUNG FU PANDA (2008): TẠO HÌNH VÀ DIỄN XUẤT

LÊ HUYỀN TRANG\*

**Tóm tắt:** Bộ phim “Kung Fu Panda” ra mắt năm 2008 khởi đầu cho một loạt phim nổi tiếng của hãng DreamWorks. Điều làm nên thành công và đặc sắc của bộ phim giữa rất nhiều bộ phim nổi tiếng khác của hãng chính là nhờ tạo hình và diễn xuất của nhân vật trong phim kết hợp với chất liệu văn hóa Trung Hoa, nhất là từ “Kung Fu”.

**Từ khóa:** Kung Fu Panda, phim hoạt hình, tạo hình nhân vật, làm động, diễn xuất

**Abstract:** The animated feature film “Kung Fu Panda”, released in 2008, is the beginning of a famous franchise for DreamWorks animation studio. What make the film successful and unique among many other famous films of the studio is the character design and acting in the film, combined with elements of Chinese culture, especially Kung Fu.

**Keywords:** Kung Fu Panda, animation, character design, animation, acting



Tạo hình và diễn xuất nhân vật là nghệ thuật đặc trưng và cũng là những yếu tố để làm nên sự khác biệt của phim hoạt hình (*animated film*) với phim người đóng (*live action film*) của nghệ thuật điện ảnh.

Hãng phim hoạt hình DreamWorks đã sản xuất rất nhiều bộ phim hoạt hình, với nhiều nhân vật được yêu thích trên thế giới như *Shrek*, *Madagascar*, *Kung Fu Panda*, *Gia đình Croods*, *Bí kíp luyện rồng*... Bộ phim *Kung Fu Panda* là một *franchise*<sup>(1)</sup> nổi tiếng của hãng, và trong 16 năm, bắt đầu từ năm 2008, đã lần lượt ra đời 4 phần phim. Thành công của loạt phim này phải kể đến nghệ thuật tạo hình và nghệ thuật diễn xuất độc đáo, khai thác sâu sắc một số chất liệu từ văn hóa truyền thống Trung Hoa, đặc biệt là võ thuật (*Kung Fu*), của các nhà làm phim.

(1). Một loạt phim có tựa đề giống nhau, hoặc tương tự nhau và có cùng nhân vật, <https://dictionary.cambridge.org/>

## Giới thiệu *Kung Fu Panda* (2008)

*Kung Fu Panda* (2008) là bộ phim hoạt hình kỹ thuật số 3D, có sử dụng 2D trong một số cảnh và phần giới thiệu, với kịch bản của Jonathan Aibel cùng Glenn Berger, cốt truyện của Ethen Reiff cùng Cyrus Voris, được đạo diễn bởi John Steveson cùng Mark Osbon, và nhà sản xuất Melissa Cobb. Bộ phim kể về một chú gấu trúc tên Po, có thân hình mập mạp, vụng về, tưởng như cả đời sẽ chỉ tiếp quản nghề nấu mì gia truyền từ người cha Ping. Tuy nhiên, Po lại có niềm đam mê mãnh liệt với *Kung Fu* và mơ ước trở thành bậc thầy. Được đại sư rùa Oogway lựa chọn là “Thần Long đại hiệp”, người có sứ mệnh đánh bại báo Tai Lung, kẻ thù của thung lũng Hòa Bình, Po đã nỗ lực hết sức để chiến thắng sự hoài nghi, phản đối của sư phụ gấu trúc đỏ Shifu, “Ngũ đại hiệp” (là những học

trò ưu tú của sư phụ Shifu gồm hồ Tigress, khi Monkey, rắn Viper, hạc Crane, bọ ngựa Mantis,) và chính bản thân mình, để rồi ngộ ra rằng bí kíp Thần Long là ở chính mình. Đó cũng là chủ đề của bộ phim, “Hãy là anh hùng của chính mình, nhìn vào bản thân và tìm kiếm câu trả lời từ bên trong mình”.



Poster phim *Kung Fu Panda* (2008)

Là bộ phim kể về hành trình trở thành “Thần Long đại hiệp” của một chú gấu trúc có xuất phát điểm khiêm tốn, *Kung Fu Panda* (2008) có cốt truyện quen thuộc, công thức làm phim phổ biến của phim hoạt hình, như loạt phim *Bí kíp luyện rồng* (DreamWorks), loạt phim *Câu chuyện đồ chơi* (Pixar), *Những mảnh ghép cảm xúc* (Pixar), *Hoa Mộc Lan* (Walt Disney), loạt phim *Nữ hoàng băng giá* (Walt Disney), *Moana* (Walt Disney),... Tuy không mới mẻ về kiểu câu chuyện và thông điệp, nhưng phim lại gây xúc động ở những chi tiết về tình cảm cha con, thầy trò, huynh đệ, lòng can đảm, nghĩa khí, lòng tin,

những triết lý của người Trung Hoa..., khiến người xem bị cuốn theo và dành tình cảm cho các nhân vật. Bộ phim cũng thu hút bởi phần lồng tiếng của những ngôi sao như Jack Black lồng tiếng cho Po, Angelina Jolie lồng tiếng cho Tigress, Ian McShane lồng tiếng cho Tai Lung, Thành Long lồng tiếng cho Monkey... Câu chuyện và phần hình ảnh khai thác văn hóa Trung Hoa rất độc đáo, không chỉ gây ấn tượng với khán giả quốc tế mà còn khiến cho chính khán giả Trung Quốc phải trầm trồ, đặc biệt là những màn biểu diễn *Kung Fu*.

### Tạo hình và diễn xuất của nhân vật trong phim

Mặc dù có những ý kiến khác nhau về nội dung, nhưng không thể phủ nhận thành công trong tạo hình và diễn xuất nhân vật của các họa sĩ hãng phim hoạt hình DreamWorks ở bộ phim đề tài *Kung Fu* này. Họ đã sử dụng ngôn ngữ hoạt hình để mở rộng không gian cho *Kung Fu*.

Từ yêu cầu của kịch bản, họa sĩ thiết kế nhân vật (*character designer*) sử dụng ngôn ngữ của nghệ thuật tạo hình tạo nên nhân vật. Để câu chuyện được diễn ra cùng với nhân vật trên màn ảnh, các họa sĩ hoạt hình (*animator*) phải diễn xuất cho các nhân vật đó. Như vậy, nhân vật phim hoạt hình kết hợp cả yếu tố tạo hình và yếu tố diễn xuất điện ảnh, nghĩa là tạo ra các *hoạt động, kỹ năng biểu diễn trong phim*<sup>(2)</sup> cho các nhân vật đó. Nhờ có diễn xuất, các nhân vật hoạt hình không chỉ có chuyển động thông thường mà những chuyển động đó có hành động, biểu cảm... như các diễn viên hóa thân vào nhân vật trong phim *live action*. Hơn nữa, hoạt hình có khả năng biểu đạt cao nên các họa sĩ càng thỏa sức sáng tạo trong những diễn xuất mà các diễn viên đời thực không thể thực hiện được, làm nên đặc trưng của phim hoạt hình.

*Kung Fu Panda* (2008) đã tạo nên một thế giới cổ xưa với không gian kiến trúc, thiên nhiên, văn hóa đậm nét Trung Hoa. Hệ thống

(2). <https://dictionary.cambridge.org/vi/dictionary/english-vietnamese/acting>

nhân vật chính, phụ, quần chúng, chính diện, phản diện của phim đều rõ ràng, được nhân hóa sinh động, đứng thẳng, đi trên hai chân và có đời sống như con người. Chúng là những loài vật khác nhau, từ thỏ, ngỗng, lợn, chim hạc, rùa và cả bộ ngựa đến hổ, báo, tê giác... Chúng cùng chung sống hòa thuận với nhau trong thung lũng Hòa Bình.

Tạo hình các nhân vật trong phim dựa trên nguyên tắc cơ bản về hình học, khả năng biểu đạt ngôn ngữ của hình khối, màu sắc, chất liệu, mô phỏng.

Các nhân vật được thiết kế dựa trên hình ảnh thực tế của từng loài vật, nhưng được “dịch sang ngôn ngữ hình dạng đơn giản, lý tưởng cho hoạt hình”<sup>(3)</sup>. Mỗi nhân vật được phát triển từ các hình dạng cơ bản thể hiện đặc trưng của nhân vật đó, mang lại cho nhân vật một cấu trúc cơ thể vững vàng, thuận tiện cho việc làm chuyển động, diễn xuất cho nhân vật. Phương pháp này đã sớm được hình thành trong lịch sử của hoạt hình Mỹ. Các nhân vật đều phải trải qua rất nhiều lần vẽ phác thảo, sửa đổi, điều chỉnh trước khi có phiên bản hoàn thiện cuối cùng.

Po là loài gấu trúc mang tính biểu tượng của Trung Quốc. Tạo hình của Po được xây dựng



Các nhân vật trong phim *Kung Fu Panda* (2008)

dựa trên cơ sở hình tròn, khối cầu, những đường cong mềm mại, các hình khối, mảng miếng lớn, chủ yếu là hai màu đen và trắng, ít chi tiết và đơn giản, khiến cho nhân vật thể hiện rõ vẻ thân thiện, gần gũi, đáng yêu và cũng dự báo sự đơn giản, chân thật trong tính cách nhân vật. Với tạo hình đó, dễ dàng xử lý các chuyển động của Po mềm mại, tự do, uyển chuyển. Trong nhiều bộ phim, nhân vật phải cố gắng rất nhiều trước khi đạt được một danh hiệu nào đó. Po lại khác, số mệnh thông qua lời của đại sư Oogway, vị lãnh đạo tinh thần ngàn năm tuổi của thung lũng Hòa Bình, đã sớm cho biết cậu chính là “Thần Long đại hiệp” và toàn bộ phim là hành trình cậu khẳng định với mọi người cùng bản thân mình, rằng cậu xứng đáng với danh hiệu đó. Có thể khán giả cũng cho là Po không xứng đáng và không đồng tình với bộ phim. Vì sao

(3). Tracey Miller-Zarneke, Jerry Bake (2008), tr. 14.



Bản vẽ phác thảo các nhân vật trong phim *Kung Fu Panda* (2008)



“Thần Long đại hiệp” không phải Tai Lung, đồ đệ xuất sắc nhất mà sư phụ Shifu coi như con ruột, hay bất cứ ai trong “Ngũ đại hiệp”, vốn là những người đã dành nhiều năm trời, thậm chí là cả cuộc đời để rèn luyện *Kung Fu*? Ngay cả sư phụ Shifu cũng không được đại sư Oogway lựa chọn, mà cuối cùng lại lựa chọn Po, với xuất phát điểm *Kung Fu* bằng không? Không phải Shifu và Ngũ đại hiệp không đủ tài giỏi, nghĩa khí mà bởi lẽ Po là người có thể lĩnh hội và thực hành được điều cốt lõi mà đại sư Oogway truyền đạt. Po nhìn mọi người, mọi vật, mọi việc đơn giản theo đúng bản chất của nó, không bị nhiễu loạn bởi nhiều suy nghĩ chông chênh, đan xen, phức tạp. Điều đó khiến cho tâm trí của Po không bị xao động, dễ dàng đạt được trạng thái tĩnh tâm, mà đại sư Oogway nói đến để giác ngộ được bí kíp Thần Long. Tạo hình Po như thế để phù hợp với những hành động võ thuật đặc trưng, khi sư phụ Shifu truyền dạy võ công theo cách đặc biệt cho nhân vật này. Và tạo hình này cũng phù hợp với Po khi mà đã ngộ ra bản chất bí kíp Thần Long, thay vì tuân theo một cách nghiêm ngặt những quy tắc võ thuật, nhân vật lại rất linh hoạt và uyển chuyển, sử dụng những đặc điểm riêng của cơ thể như móng tròn, bụng mập, đón nhận những đòn tấn công tàn bạo của Tai Lung, và chuyển hóa nó thành đòn phản công của mình nhằm hạ gục đối thủ. Mặc dù Po có vẻ ngây ngô, vụng về, không biết võ công, nhưng không hề hời hợt. Nhân vật đam mê *Kung Fu* và am hiểu về những bậc thầy *Kung Fu*, những điển tích, những trận chiến nổi tiếng, những ngón đòn kinh điển. Nhân vật này cũng được tạo hình và diễn xuất dựa trên diễn viên Jack Black, như cách nhún nhảy, đung đưa cơ thể khi nói chuyện... điều đó khiến cho nhân vật có tính hiện đại, gần gũi với khán giả Mỹ.

Trái ngược với Po, sư phụ Shifu là một nhân vật có nội tâm hết sức phức tạp. Shifu là loài gấu trúc đỏ, kích thước nhỏ hơn nhiều so với hầu hết các đồ đệ. Tuy vậy, trong các khuôn hình, Shifu

thường được đặt ở vị trí hoặc là cao hơn, hoặc là xử lý góc máy để tạo sự cân đối, thể hiện vị thế của một bậc thầy dạy võ trong thế giới của câu chuyện. Tạo hình của Shifu nói lên tính cách của con người nhân vật, với những điểm nhấn ở đôi tai hình tam giác được cường điệu to hơn bình thường, kết hợp đôi mắt to tròn và cái mũi nhỏ gợi lên sự nhạy bén, đôi mắt nhiều trăn trở ẩn dưới đôi lông mày rậm rạp được vuốt gọn sang hai bên, tóc và râu tết gọn nhỏ xíu thắt nơ rất chín chu thể hiện sự cầu toàn của nhân vật. Gam màu ấm nóng gồm màu trắng, màu cam, màu nâu gợi sự chắc chắn, nghị lực của nhân vật. Với đôi tay nhỏ, gầy, chắc, các ngón tay thon dài, giúp thể hiện những động tác *Kung Fu* của nhân vật một cách linh hoạt, tinh xảo, chuẩn xác, được thể hiện qua các cảnh đánh nhau với Tai Lung. Đặc biệt là cảnh sư phụ Shifu xoay hướng chiếc đao to hơn người mình, mà Tai Lung dùng để tấn công trực diện, mạnh mẽ và nhanh chóng vào nhân vật. Trong thế giới của câu chuyện, Shifu là bậc thầy *Kung Fu* giỏi nhất Trung Hoa, nhưng lại không phải là “Thần Long đại hiệp”. Điều này được lí giải dần dần qua từng diễn biến của phim. Ngay từ đầu, Shifu đã để cho nội tâm của mình những vướng mắc và cố chấp, khi đã quá yêu thương, kì vọng vào Tai Lung, gieo vào đầu hần ý nghĩ hần là “Thần Long đại hiệp”, để rồi hần thất vọng về bản thân mình. Nhân vật Shifu cũng bị mất niềm tin vào những học trò khác, định kiến với Po, quá nặng nề với trách nhiệm trông coi cung điện Ngọc Bích, với sự an nguy của thung lũng Hòa Bình, không muốn chấp nhận sự ra đi của đại sư Oogway... Tất cả khiến cho tâm trí Shifu giống như mặt nước luôn xao động, không thể nhìn rõ bản chất của mọi việc, không tìm được sự bình yên trong tâm hồn.

Là người có khả năng tiên tri, đại sư Oogway đoán định việc Tai Lung quay trở lại và Po là “Thần Long đại hiệp”, chính ông đã nói với Shifu: “Tâm trí của con giống như mặt nước này, khi bị khuấy động nó chẳng phản chiếu được gì.

Nhưng nếu con đề nó phẳng lặng, câu trả lời sẽ tự đến thôi... Dù ta có chọn ai đi nữa, thì người đó không chỉ mang lại sự bình yên cho thung lũng này mà còn cả cho con”. Phải chăng, đây là quan điểm về *thiền* trong Phật giáo. “*Thiền* là một phương thức dụng cái tâm để nhẹ sự việc. Lấy cái tâm của mình đối với sự việc để sự việc thành ra nhẹ nhàng”, (thầy Thích Pháp Hòa). Diễn xuất của nhân vật Shifu cũng rất phức tạp, bên ngoài cố gắng tỏ ra sự điềm tĩnh, nhưng bên trong đầy sự xáo trộn. Ánh mắt nhân vật lúc nào cũng hằn lên vẻ giận dữ, bất lực, khuôn mặt quàu quau, nóng nảy, thiếu kiên nhẫn. Những điều đó thể hiện trong cảnh nhân vật gặp đại sư Oogway ở đầu phim, khi đại sư với vẻ thông thả, cố gắng lấy sức, thổi hơi qua cái miệng móm mém để tắt từng ngọn nến, trong hàng trăm ngọn nến đang cháy, khiến Shifu sốt ruột không thể chịu nổi, đã dùng *Kung Fu* để thổi tắt một lúc cả trăm ngọn nến. Hay việc ông thường xuyên cố gắng hành *thiền* nhưng tâm trí luôn bị nhiễu loạn bởi những tác động dù nhỏ nhất từ bên ngoài... Luận về *Kung Fu*, đệ tử Po không thể so với sư phụ Shifu, nhưng luận về hành *thiền* sư phụ Shifu không bằng đệ tử Po.

Cha của Po là ngỗng Ping, một việc tưởng chừng như vô lý nhưng lại diễn ra trong câu chuyện phim. Điều kì lạ là dường như ai cũng nhận ra sự khác biệt về giống loài giữa Po, loài gấu trúc và Ping, loài ngỗng để có thể là cha con ruột, nhưng dường như chỉ có Po là không nhận ra điều đó. Có lẽ Po lớn lên trong tình yêu thương tuyệt đối, sự chăm sóc tận tụy của ngỗng Ping, đó chính là những điều mà một người cha đích thực dành cho con của mình, không phân biệt con ruột hay con nuôi, khiến Po không thể nhận ra sự khác biệt giữa mình và cha. Tạo hình của ngỗng Ping với dáng đi lạch bạch, chiếc cổ dài nghêu, đôi mắt to lồi ngơ ngác, bộc lộ ngay cảm xúc, khiến cho nhân vật hoàn toàn phù hợp trong vai một người cha luôn tất bật, lật đật chăm sóc, lo lắng cho con.

“Ngũ đại hiệp” được xây dựng, tạo hình dựa trên nền tảng *Hình ý quyền* (những võ công mô phỏng theo động tác của các loài động vật). Trải qua nhiều năm, *Hình ý quyền* có sự biến đổi, phát triển so với nguyên thủy. “Ngũ đại hiệp” tượng trưng cho các quyền thuật: Tigress – hổ hình quyền, Monkey – hầu hình quyền, Viper – xà hình quyền, Crane – hạc hình quyền, Mantis – đười đơi hình quyền. Ngoài ra Tai Lung – báo hình quyền, còn Po với vai trò là “Thần Long đại hiệp” tượng trưng cho long hình quyền. Bản thân rồng vốn là linh vật hư cấu nên việc xác định, mô phỏng hành động của nó thiếu tính thực tế, điều đó lại mở ra không gian sáng tạo cho các nhà làm phim tạo nên bí kíp Thần Long. Những kĩ thuật đỉnh cao của *Kung Fu* ở trong không gian hoạt hình như được tiếp thêm sức mạnh cho trí tưởng tượng, tạo nên những thế võ, chuyển động, diễn xuất ngoạn mục, hiếm thấy ở một bộ phim hoạt hình nào khác...

Sau sự việc của Tai Lung, Shifu rất nghiêm khắc và kiệm lời khen, lời động viên với “Ngũ đại hiệp”, kể cả với Tigress, đồ đệ có sức mạnh, nổi trội hơn và có sự mong chờ được người thầy của mình ghi nhận. Tigress có tạo hình cơ bản dựa trên hình chữ nhật, hình khối rõ ràng, khúc chiết, tạo cảm giác một cơ thể săn chắc, vững vàng, cứng cáp nhưng vẫn có sự mềm dẻo, linh hoạt, nhanh nhẹn. Như nhà thiết kế nhân vật Nicolas Marlet nhận xét: “Cô ấy (Tigress) thanh lịch và duyên dáng, nhưng mạnh mẽ”<sup>(4)</sup>.

Khi Monkey được tạo hình với phần đầu gắn sát với thân thành một khối chắc chắn, tập trung vào các hoạt động của tay, chân và đuôi, trong đó sức mạnh tập trung vào hai tay, được thiết kế cơ bắp nổi trội hơn các bộ phận khác.

Rắn Viper có chuyển động khá đặc biệt bởi là nhân vật duy nhất không có tay chân, chỉ sử dụng thân và đuôi, chuyển động cuộn tròn, trườn bò, bật xa. Con rắn vốn gọi lên hình ảnh xảo quyệt, nguy hiểm, đáng sợ, Viper được thiết

(4). Tracey Miller-Zarneke, Jerry Bake (2008), tr. 60.

kết với hai bông hoa sen xinh xắn ở hai bên đầu cùng đường nét, hình khối tròn trịa, giảm những đường nét sắc nhọn, thậm chí không có răng nanh, trang trí họa tiết chạy dọc lưng là những nét chữ Trung Quốc như những hình xăm lên da, khiến nhân vật trở nên duyên dáng, nữ tính, đáng yêu không ngờ.

Một nhân vật có tính biểu tượng khác trong phim là chú hạc Crane. Trong văn hóa Trung Hoa, con hạc tượng trưng cho thời gian, trí tuệ, hòa bình. Crane có khả năng giữ thăng bằng tuyệt vời, sức mạnh của Crane ở sải cánh rộng, khi xòe ra như tấm lá chắn bảo vệ, tránh được các đòn tấn công.

Nhân vật bộ ngựa Mantis có cấu tạo cơ thể nhiều chi tiết, nhỏ bé nhất nhưng không kém dũng khí và ra đòn mạnh mẽ, dứt khoát. Sức mạnh của Mantis nằm ở tốc độ của đôi chân và các đòn tấn công liên tục vào những điểm yếu của đối thủ khiến chú dường như vô hình nhưng vẫn có thể hạ gục đối thủ to lớn hơn rất nhiều.

“Ngũ đại hiệp” vô cùng kiệt xuất, nhưng vẫn không đủ sức mạnh để có thể tiêu diệt Tai Lung. Tai Lung là nhân vật duy nhất đã sở hữu 1000 bí kíp *Kung Fu* từ cùng sư phụ Shifu của họ. Có thể nói Tai Lung là đồ đệ xuất sắc nhất của Shifu. Chỉ có thể tiêu diệt Tai Lung bằng cách đánh vào điểm yếu trong nội tâm của hắn, đó là luôn cho rằng chỉ dựa vào bí kíp Thần Long mới thực sự mang lại sức mạnh.

Đôi mắt sáng rực của Tai Lung ẩn dưới phần xương lông mày, được cường điệu hóa nhô cao hẳn lên. Biểu cảm của Tai Lung phức tạp và tinh tế. Không đơn thuần như các nhân vật khác, hoặc là chính diện hoặc là phản diện thuần túy, cái độc đáo ở Tai Lung là một nhân vật phản diện đi tìm một điều gì đó công bằng cho bản thân, một sự ghi nhận thực sự sau những nỗ lực hắn ta đã luyện tập *Kung Fu* nghiêm túc. Tai Lung trở lại thung lũng Hòa Bình mang theo sự giận dữ, mối hận thù bị giam giữ suốt hơn 20 năm trong ngục. Đứng trước Shifu, người cha,



Một biểu cảm của nhân vật Tai Lung trong *Kung Fu Panda* (2008)

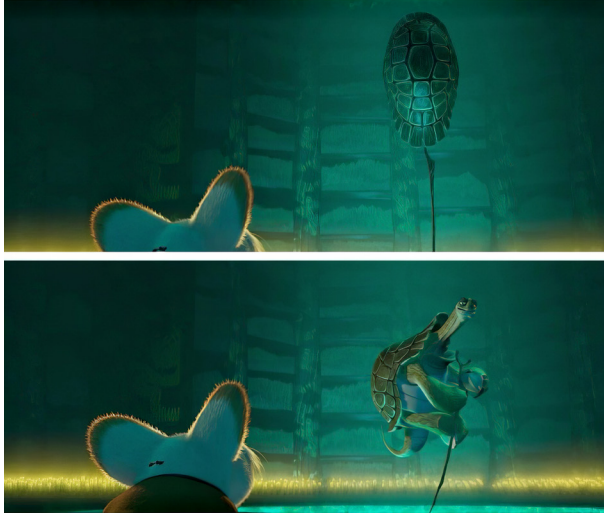
người sư phụ yêu thương hẳn hết lòng, là người vừa mang ơn, cũng lại vừa mang hận đến cho hắn, biểu cảm của Tai Lung khiến hắn trở thành một nhân vật phản diện đáng thương. Cái mà Tai Lung theo đuổi đến cùng vẫn là những bí kíp võ thuật đỉnh cao, và chính hắn thừa nhận hắn làm tất cả bởi tin rằng hắn là “Thần Long đại hiệp”, cũng như Shifu đã luôn tin tưởng như vậy. Điều đó khiến hắn lao vào luyện tập đến rạn xương: “Tôi làm tất cả mọi chuyện chỉ vì muốn ông tự hào!”. Sâu bên trong tất cả sự giận dữ là một tâm hồn bị tổn thương. Tạo hình và diễn xuất đã giúp cho việc xây dựng Tai Lung trở thành một nhân vật thú vị.

Đại sư Oogway được tạo hình trong hình hài một cụ rùa cổ đại. Rùa tượng trưng cho sự trường tồn, bền bỉ, nhẫn nại, vững chắc, bí ẩn, rất phù hợp để tạo nên nhân vật đại sư Oogway hiền triết, đáng kính. Không chỉ tạo nên vẻ ngoài thực sự già nua của nhân vật như lớp da nhăn nheo, sừng dày, cái mai cũ kỹ, cái miệng móm mém, mà cử động chậm chạp, cái cổ đung đưa, lúc lắc cái đầu mô phỏng y như những cử động của người già. Nhân vật thể hiện bản lĩnh Kung Fu đỉnh cao của một vị đại sư không cần những hành động khoa trương, ồn ào mà qua diễn xuất được chất lọc tinh tế tương như đối lập với vẻ ngoài, đó là khả năng giữ thăng bằng nhẹ như không trên một chiếc gậy mảnh mai khi hành thiền, là đánh bại Tai Lung một cách nhẹ nhàng và nhanh nhẹn khi Shifu không nỗ lực tấn công hắn... Tuy chỉ xuất



hiện phần đầu nhưng tư tưởng của ông đã ảnh hưởng xuyên suốt đến toàn bộ phim.

Những cư dân trong thung lũng Hòa Bình được tạo hình chủ yếu từ những con vật hiền lành như thỏ, ngỗng, lợn, dê, cừu, khiến cho họ trở thành đối tượng dễ bị tổn thương khi có những biến cố xảy đến với thung lũng.



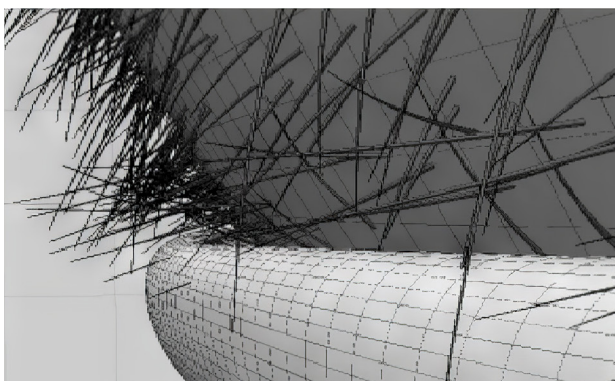
Hình ảnh đại sư Oogway trong *Kung Fu Panda* (2008)

Ngoại hình và tính cách về cơ bản thường có sự liên quan chặt chẽ, nhất là trong phim hoạt hình. Thông thường bản chất, tính cách nhân vật bộ lộ ngay từ ngoại hình, không nhiều những trường hợp ngược lại, nhằm phục vụ cho ý đồ của câu chuyện, như lòng dạ nham hiểm được ẩn dưới vẻ ngoài yếu ớt, hậu đậu của cô cừu Bellwether trong bộ phim *Zootopia* (2016, Walt Disney)... Có lẽ bởi đây là một bộ

phim khai thác chất liệu từ một nền văn hóa lâu đời và phong phú của Trung Hoa, dựa trên nghệ thuật *Kung Fu* nên mối quan hệ giữa ngoại hình, hình tướng và tính cách, bản chất càng được chú ý hơn. Trong quan niệm của văn hóa phương Đông, hình tướng và thanh sắc nói lên rất nhiều về một con người. Chính các nhà làm phim cũng ghi nhận rằng tài năng lồng tiếng của Jack Black đã giúp họ trong việc xây dựng tính cách của Po, họ đã ghi âm giọng nói của Jack Black và xác định anh chàng Po đó sẽ di chuyển và hành động như thế nào. Còn Ian McShane, người lồng tiếng Tai Lung, nhận xét rằng: “Những kẻ xấu đáng sợ luôn nhận được những câu thoại hay nhất”<sup>(5)</sup>.

Một thách thức không nhỏ trong làm phim hoạt hình 3D là sự kết hợp việc thiết kế có tính đến tính khả thi khi dựng mô hình nhân vật (*modeling*) trong không gian kỹ thuật số 3 chiều, gắn khung xương điều khiển cho nhân vật (*rigging*), làm chuyển động cho nhân vật (*animation*), chất liệu (*texture*), mô phỏng (*simulation*) các chất liệu như tóc, lông, vải..., để khi diễn hoạt cho nhân vật sẽ tạo nên những chuyển động, diễn xuất phi thường nhưng cũng chân thực, đáng tin, không giả tạo. Trong quá trình làm phim, khi tiến hành gắn xương cho nhân vật, những họa sĩ làm phim nhận ra khung xương thông thường không thể đảm bảo cho quá trình diễn hoạt những động tác *Kung Fu* phức tạp, không giống những chuyển động bình

(5). *Kung Fu Panda* (2008), Behind the scenes, <http://youtube.com>.



Lớp lông ngắn và lớp vải phủ bên trên trong phim *Kung Fu Panda*

thường, họ đã phải gắn lại toàn bộ khung xương cho các nhân vật. Các nhân vật được thiết kế là những loài vật có lớp lông bao phủ bề mặt tạo cảm giác êm ái, mềm mịn, tạo nên sự tiết xúc mượt mà với lớp quần áo bên ngoài, hiệu ứng chân thực, đòi hỏi sự sáng tạo lớn từ các nhà làm phim cùng sức mạnh của công nghệ đồ họa, máy tính.

Trong những đặc trưng của phim hoạt hình, hài hước luôn là “gia vị” không thể thiếu để tạo nên sự hấp dẫn, nhất là trong hoạt hình Mỹ, mà DreamWorks đã làm tốt trong các phim của mình, bao gồm cả *Kung Fu Panda* (2008). Cùng với những pha hành động tuyệt đỉnh *Kung Fu*, diễn xuất của các nhân vật luôn có những pha hài hước tạo nên tiếng cười cho khán giả. Từ nhân vật chính Po, đến cả những nhân vật đáng kính như đại sư Oogway, nghiêm túc như

Tigress, hay bạo tàn như Tai Lung, đều có những nét hài hước nhưng duyên dáng vừa đủ, không làm hỏng hình ảnh của họ trong câu chuyện.

### Kết luận

Tạo hình và diễn xuất không thể tách rời để xây dựng nhân vật, tạo hình phải phù hợp và tạo điều kiện thuận lợi cho diễn xuất. Nhờ sức mạnh của hoạt hình nên các nhà làm phim có nhiều không gian hơn cho trí tưởng tượng. Thành công của *Kung Fu Panda* (2008) chắc chắn phải kể đến sự đóng góp của nghệ thuật tạo hình và diễn xuất của các họa sĩ hoạt hình hãng DreamWorks, kết hợp nghệ thuật *Kung Fu*, khai thác chất liệu văn hóa Trung Hoa phong phú, giàu bản sắc, tạo nên một bộ phim hoạt hình thật hay, từ nội dung đến hình thức, là tiền đề cho thành công của phần tiếp theo.

\* *Ths., Giảng viên khoa Thiết kế Mỹ thuật, Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội*

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Hồng Khánh (biên dịch), *Khi công hình ý quyền*, NXB. Đồng Nai, 2002.
2. Kim Long, *Tinh hoa võ thuật Trung Hoa*, NXB. Mũi Cà Mau, 2001
3. Tracey Miller-Zarneke, Jerry Bake, *The art of DreamWorks Kung Fu Panda (Nghệ thuật phim Kung Fu Panda của DreamWorks)*, Insight Edition, 2008.
4. *Kung Fu Panda (2008), Behind the scenes (Kung Fu Panda (2008), Đằng sau những cảnh quay)*, <http://youtube.com>. (06 tháng 05 năm 2024)
5. <https://dictionary.cambridge.org/>. (06 tháng 05 năm 2024)
6. <https://www.dreamworks.com/movies> (06 tháng 05 năm 2024)

*Ngày nhận được bài 16/5/2024; Ngày phản biện đánh giá 18/5/2024;  
Ngày chấp nhận đăng 26/5/2024; Ngày đăng 20/6/2024*